Nr. 9 WRZESIEŃ 1930 ROK IV

ŚWIAT SZACHOWY

ORGAN POLSKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO

Redaktor D. PRZEPIÓRKA

Redakcja i Administracja: Warszawa, Wierzbowa 8, w lokalu Warszawskiego Tow. Zwolenników Gry Szachowej, tel. 82-13.

Prenumerata kwart. 3 zł. półrocz. 6 zł. rocz. 12 zł. zagr. 14 zł.

Numer pojedyńczy 1 zł. 20 gr. Konto Czekowe P. K. O. 16.551.

Redakcja czynna w środy i soboty od godz. 7 do 10 wiecz.

Ś. P. Karol Sypniewski.



Dnia 22 lipca 1930 roku zmarł w Warszawie jeden z czołowych przedstawicieli kompozycji polskiej ś. p. Karol Sypniewski, bodajże jedyny reprezentant kombinacyjnej szkoły, opartej jednak na dość daleko posuniętej ekonomji.

Urodził się w roku 1869 w Piotrowie (Wielkopolska), młodość spędził zagranicą, kończąc szkołę średnią we Wrocławiu i politechnikę w Zurichu. Karjerę szachową rozpoczął wcześnie, już bowiem jako student zdobywa na turnieju w Zurichu w roku 1891 II-gą nagrodę; stylem gry nie odbiegał od wzorów ówczesnych, grając ostre kombinacyjne partje.

Ale nie gra, lecz kompozycja była dla niego dziedziną pracy, tutaj też wyrobił sobie znaczenie swojemi bezpretensjonalnemi zadaniami. Pierwsze prace publikował w Szwajcarji w latach 1895 i 18c6.

Po powrocie do kraju pracował przez dłuższy czas w konsulacie szwajcarskim i holenderskim, a od 1920 roku w Ministerstwie Spraw Zagranicznych.

Ś. p. Karol Sypniewski, jako kompozytor odznaczał się przede wszystkiem pomysłowością. Każdą jego pracę można było określić jednem słowem: kombinacja. Z pośród niewielu jego prac, ułożył bowiem wszystkiego około 60 zadań, znajdują się prawdziwe perły dowcipu. Styl jego nie dopuszczał oczywiście czystych matów, nie to zresztą było celem Jego kompozycji, cechowała jednak wszystkie jego prace niezwykła dbałość o ekonomję, czem poważnie różni się od większości kompozytorów tego typu.

W konkursach zadaniowych udziału nie brał; większość prac pojawiła się w angielskich czasopismach w „Chess Amateur“ i „British Chess Magazine“. Zainteresowanie jego kompozycją nie kończyło się tylko na układaniu zadań, był bowiem również sędzią konkursowym w rocznych turniejach Świata Szachowego, i tutaj był rzecznikiem zadań kombinacyjnych.

Ze śmiercią ś. p. Karola Sypniewskiego traci kompozycja polska nie tylko poważnego szachistę, ale i szlachetnego wartościowego człowieka.

Cześć Jego pamięci!

15 zadań ś. p. Karola Sypniewskiego.

1. Oryginalne.



Mat w 2 posunięciach

2. British Chess Mag. 1926.



Mat w 2 posunięciach

3. Chess Amateur 1928.



Mat w 2 posunięciach

4. British Chess Mag. 1929.



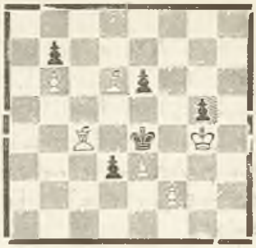
Mat w 2 posunięciach

5. Chess Amateur 1927.



Mat w 2 posunięciach

6. Neue Zürcher Zeit. 1895.



Mat w 3 posunięciach

7. Chess Amateur 1927.



Mat w 3 posunięciach

8 Chess Amateur 1927.



Mat w 3 posunięciach

9. Chess Amateur 1929



Mat w 3 posunięciach

10. Chess Amateur 1929.



Mat w 3 posunięciach

11. British Chess Mag. 1918.



Mat w 3 posunięciach

12. British Chess Mag. 1925



Mat w 4 posunięciach

13. British Chess Mag. 1905.



Mat w 3 posunięciach

14. Szachista Polski 1920.



Mat w 3 posunięciach

15. British Chess Magazin.



Mat w 3 posunięciach

ROZWIĄZANIA.

1. White to play o zgrabnej konstrukcji, w przedgrze mat na Sd ∽ 2 Ge2 mat. 1. Hg5! Sd ∽ 2. Ge2 mat! Jeden mat zamienny. Na 1. Sa2? tylko Sb3! na Hh1† tylko Sdf1!

2. 1. Sf2! Świetny i niespodziewany wstęp, oddający królowi jedno pole, w grze trzy samozamknięcia, przyczem jedno niespodziewane na polu e2. Jedna z najlepszych dwuchodówek ś. p. Sypniewskiego.

3. Znowu white to play. Czarny hetman znajduje się w ognisku (Brennpunkt) atakuje równocześnie pola d5 i e2 Po dobrym pierwszym ruchu czarny hetman otrzymuje drugie ognisko na e6, skąd broni znowu dwu pól d5, e2. 1. Hf7! He6! 2. f×e6 mat. Szach białemu królowi na d5 jest technicznym dodatkiem.

4. Współczesna dwuchodówka, skonstruowana według ostatniej mody z przygotowanym matem po Sd8† 2. Wd8 mat. Dobry pierwszy ruch 1. We6! zmienia cały mechanizm zadaniowy, stwarza bowiem groźbę Hd7 mat, oraz zamienia mat po Sd8† 2. e×d8S mat W pracy mamy jeszcze przesłonę Wd3.

5. Ciężko założony pomysł zamiany mata po szachu Wf4† 2. Hf4 mat. Wstęp Gb1! oddaje jedno pole królowi, oraz zamienia mata po Wf4† 2 Sf4 mat Do ideowych gier należy zaliczyć samozamknięcie po H×d5, oraz G×b4.

6. Jest to pierwsze publikowane zadanie zmarłego mistrza. Operuje jeszcze motywami klasycznemi, stwarzając dwie czyste siatki matowe. 1. Gh2! e5 2. Gg1! d2 3. f3 mat oraz d2 2 f3† Ke3 3. Gg1 mat

7. Lekka i zgrabnie pomyślana trzychodówka strategiczna, o całym szeregu przesłon. Główną figurą jest tu biały król. 1 Wd2! tempo Sb3 2. Wb8†! H×b8 3. Wg2 mat, Sc2 2 Wg2†, H×g2 3 Wb8 mat, Gf2 2. Wd7! ∽ 3. H mat. Trzy ideowe warjanty z zamknięciem linji. Jest to jedna z lepszych kompozycji!

8. Bardzo ciekawy pomysł idący już w kierunku rekordu, ideową figurą jest tu pion d2, który dostaje się na cały szereg pól. Po świetnym wstępie 1. Hd6, groźba Hd3 wytwarza się cały zespół ideowych gier np. Ge4 2. d3† Kd1 3. d×e4 mat! b×c4 2. d3†, Kd1 3. d×c4 mat! Gc5 2. d4† Kd1 3. dc5†! e5 2. d4† Kd1 3. d×e5. Cztery analogiczne gry przedstawione są czysto z pełnem zrozumieniem zasad sztuki zadaniowej.

9. Tutaj idea zadania leży w różnicy między wstępem, a złudnem rozwiązaniem Wg7† 1. f4! grozi 2. We4 po G×f4 wytwarza się pozycja półzwiązania 2. Wg7†. Strategiczny moment występuje w odmianie Sd2 2. Sg8! ∽ 3. Sh6 mat.

10. 1. Wf5! ∽ 2. Sf4†, K×e6 2. Wf6†. Wstęp, oraz warjant po K×e6 stanowią centralny punkt zadania, jednak pion h5 zdradza pomysł autorski, przez co rozwiązanie jest ułatwione.

11. Ciężko założona pozycja z wielką ilością pionów. Pewną rekompensatą jest tu jednolitość białej i czarnej gry. 1. Gd5 c6 2. Gf7, c5 3. Ha8 mat, c5 2. Ge6 f×e6 3. Ha8 mat. Oba ruchy są wykonane temi samemi figurami.

12. Bezwzględnie najlepsze zadanie Sypniewskiego, wzorowe tak pod względem pomysłu jak i wykonania. Dwa dobrze wypracowane warjanty i świetny wstęp to pierwszorzędne walory tej kompozycji.

1. Ha1!! grozi 2. S×a3 ∽ 3. He1 † 4. He3†, Wd4! 2. Sc3†, Ke5† 3. Se4! K×e4 4 He1 mat! Wa7, d5 2. Hh8!, e5 3, Hh1†, Kd4 4. Hd5† Biały hetman zajmuje trzy narożne pola szachownicy. Doskonała praca!

13. Bodaj że najoryginalniejszy pomysł dwukrotnego zajęcia linji przez gońce. 1. Gh3! ∽ Gf1 mat Gg2! 2.Ha8! i uwolniona wieża nie szachuje białego króla.

14 Lekka konstrukcja i dobry pomysł gry gońcowej. Gb2! Sab3 2. Ga1!, Scb3 2. Gc1! Dowcipne!

15. 1. b2—b3! Sb2 2. Hb4! S∽ 3. b×S. mat Sc5, c3 2. Hc3, b5 2. b×a4. Dwie ciekawe gry.

PARTJA Nr. 279

Indyjska

(grana na turnieju w Liège).

Białe:	Czarne:
A. Nimcowicz.	**D. Przepiórka.**

1. Sg1—f3 Sg8—f6
2 e2—e3 b7—b6
3. d2—d4 Gc8—b7
4. Gf1—d3 e7—e6
5. 0—0 —

Posunięcia białych tworzą warjant Collego, który obecnie jest bardzo modny.

5. — c7—c5
6, c2—c3 —

Przepiórka w Hamburgu kilkakrotnie grywał 6. c2—c4 co jednak okazało się nie dosyć solidnem.

6. — Sb8 - c6
7. Sb1—d2 Gf8—e7

Idea systemu Collego polega na późniejszym przejściu do partji otwartej za pomocą e3 e4 z interesującemi kombinacyjnemi możliwościami. Dlatego też kontrakcja czarnych powinna na tem polegać, aby białym utrudnić wykonanie tego planu. Jeżeli białe naprz. zagrają obecnie 8. e3 - e4, to nastąpi 8... cd 9. cd Sb4 10. Gb1, Ga6 11. We1, Sd3 i czarne mają pewną rekompensatę.

8. a2—a3 —

Uniemożliwia w warjancie podanym w poprzedniej uwadze Sb4. Wskutek tego groźba e3 e4 stała się aktualną.

8. — d7—d5

Jedna z możliwości osłabienia skutków ewentualnego e3 — e4. Posunięcie d7—d5 ma tę ujemną stronę, że przesłania przekątną gońca b7.

9. b2—b4 —

Bardzo ciekawe przesunięcie, charakterystyczne dla oryginalnego stylu gry Nimcowicza.

9. — c5×b4

Można było grać i c5—c4 lub nawet 0—0. Czarne chciały, niesłusznie zresztą, odrazu sytuację wyjaśnić. Okazuje się jednak, że białe stoją lepiej. Skoczek d2 stoi korzystniej od skoczka c6 goniec d3 agresywniej od gońca e7, a co najważniejsze piony a3 i b4 wywierają słaby coprawda narazie nacisk na pozycję czarnych, ale bez odpowiedniego ekwiwalentu ze strony czarnych.

10 c3×b4 0—0

11. Gc1—b2 a7—a5
12. b4—b5 Sc6—a7

Nacisk piona odrzucił skoczka daleko od gry!

13. Hd1—b1 —

Aby nie dopuścić do Se4

13. — Sf6—e4

A jednak to posunięcie okazuje się możliwem! Po 14. S×e4, de 15. G×e4. G×e4 16. H×e4, nastąpi S×b5 i jeżeli 17. a4 to Sc7 18. Hd3. b5! 19. ab, Hb8 i czarne odzyskają piona z lepszą partją, gdyż pion a jest b. groźny.

14 a3—a4! Se4×d2
15. Sf3×d2 —

Białe mogły poświęcić gońca za trzy piony: 15. G×h7†, Kh8 16. S×d2, g6 17. G×g6, fg 18. H×g6, ale to poświęcenie zarówno mnie jak i Nimcowiczowi wydawało się niepoprawnem.

15. — h7—h6
16. f2—f4 Sa7—c8
17. Sd2—f3 Sc8—d6
18. Sf3—e5 —

Grozi ulokowaniem skoczka na c6 poczem gra białych byłaby w wysokim stopniu skrępowana.

18. — Wa8—c8
19. Wf1—c1 —



19. — Sd6—c4!

To niespodziewane poświęcenie piona jest jedynym sposobem uzyskania wyrównania.

20. Se5×c4 d5×c4
21. Wc1×c4 —

Jeżeli 21. G×c4. to G×g2! 22. K×g2, W×c4 23. W×c4. Hd5†.

21. Wc8×c4!
22. Gd3×c4 Hd8—a8

Sens całej kombinacji. Opanowanie przekątnej a8—h1 przez czarne w zupełności kompensuje utratę piona

23. Hb1—f1 Wf8—c8
24. Wa1—c1 Ge7—b4

Grozi Gd2

25. Hf1-e2 Gb7 e4
26. Gc4—d3 Wc8×c1
27. Gb2×c1 Ha8-d5
28 Gd3-c4 —

Białe muszą się bronić przed wtargnięciem hetmana.

28. — Hd5—f5
29. Gc4—b3 Ge4—d3
30. He2-f3 Gd3—e4
31. Hf3 h3 Hf5×h3
32. g2×h3 —

Przewaga piona jest obecnie właściwie fikcyjna, a czarne stoją lepiej.

32. — Kg8—f8
33. Gc1—b2 Ge4—d5
34. Gb3—c2 f7-f5
35. Kg1—f2 Kf8—e7
36. h3—h4 h6-h5
37. Gc2—d1 g7-g6
38 Gd1—c2 Ke7—f7
39. Kf2—f1 Gb4—e7
40. Kf1—e2 Ge7×h4
41. Gb2—a3 Gh4 e7

Remis.

PARTJA Nr. 280.

Turniej w Sopotach

Białe: Czarne:
P. Frydman. P. S. Leonhardt.

1. d2—d4 Sg8—f6
2. Sg1—f3 b7—b6
3. g2—g3 Gc8—b7
4. Gf1—g2 c7—c5
5. c2—c3 e7-e6
6. Gc1—g5 —

Biały korzysta ze sposobności zużytkowania gońca i wzmocnienia nacisku w centrum, choćby

za cenę „ofiary" gońca za skoczka. Silnym atutem będzie również niedogodna pozycja czarnego hetmana 6. — h7—h6

7. Gg5×f6 Hd8×f6
8. Sb1 d2 Gf8—e7
9. 0—0 0–0
10. e2—e4 d7—d5
11. d4×c5! b6×c5
12. Wf1—e1 Wf8 d8

Słabe posunięcie dające białemu sposobność wykonania dalekiej kombinacji, której rezultatem będzie osiągnięcie dużej przewagi pozycji.

13. Hd1—b3 Gb7—c6



14. Sf3—e5! Hf6×e5
15. e4×d5 He5—c7
16. d5×c6 Sb8×c6

Na 16 .. H×d2 nastąpi 17. Hb7! Gd8 18. Wd1!

17. Sd2—c4 —

Białe figury zajęły niezwykle silne pozycje. Czarny ma wielkie trudności z obroną pionów skrzydła damy.

17. — Wa8—b8
18. Hb3—a4 Wb8—c8
19. Gg2×c6 Hc7×c6
20. Ha4×a7 Ge7 - f6

Biały zdobył piona, lecz zagrożona pozycja jego hetmana daje przeciwnikowi duże szanse.

21. Wa1—d1 Wd8×d1

Jeżeli 21. . Wa8 to 22. W×d8† G×d8 23. H×f7†!

22. We1×d1 Wc8—a8
23. Ha7—d7 Hc6—f3

Najlepszem posunięciem było 23. Ha4 24. Sb6! H×H 25 S×H W×a2 26 S×f6† g7×f6 27. Wd2 i biały w końcówce ma wystarczającą przewagę do wygranej

24. Wd1—e1 Wa8—d8
25. Sc4—e5 Hf3 h5
26. g3—g4! Dh5×g4†
27. Se5×g4 Wd8×d7
28. Sg4×f6† g7×f6
29. b2—b4 —

Dwa złączone piony wygrywają

29. — Wd7 - d2
30. a2—a4 Wd2—a2
31. a4 - a5 Kg8—g7
32. We1—e4 f6 - f5
33. We4—c4 c5×b4
34. c3×b4 Kg7—f6
35. Wc4—c6 i po kilku posunięciach czarny poddał się.

PARTJA Nr. 281

Turniej narodów w Hamburgu 1930 r.

Białe:	Czarne:
F. D. Yates	**A. Baratz**
(Anglja)	(Rumunja)

Sycylijska.

1. e2—e4 c7 - c5
2. Sg1 - f3 Sb8 - c6
3. d2—d4 c5×d4
4. Sf3×d4 Sg8 - f6
5. Sb1 - c3 d7 - d6
6. Gf1 - e2 Gc8 - d7
7. 0 0 g7 - g6
8. Gc1 - e3 Gf8 - g7
9. Sd4 - b3 0—0
10. Kg1 - h1 —

Jeżeli białe chciały grać Kh1 to Ge3 było zupełnie niepotrzebne

10. — Hd8—c8!

Przygotowuje Wd8 i wywiera nacisk na przekątną c8—h3

11. f2—f4 Gd7—g4
12. Ge2 - f3 Wf8—d8
13. Hd1—e2 Gg4×f3
14. He2×f3 Hc8—g4
15. Wa1—d1 —

Jeżeli Hf2 to He6 z podwójną groźbą S×e4 i Sg4.

15. — Hg4×f3
16 g2×f3 —

Jeżeli 16. W×f3 to nastąpi Sb4 17. Wd2, Sg4 18. Gg1, Wdc8 19. Sd4, Wc4 20. a3 (b3, Wcc8) G×d4 21. G×d4 S×c2.

16. — Gg7—h6
17. Ge3—c1 Wa8—c8
18. Wf1—g1 —

Grozi f4—f5

18. — Kg8—f8
19. a2—a3 —

Ażeby skoczek nie mógł się dostać na b4.

19. — Sf6—h5
20. Sc3—e2 Sc6—b8

Przeprowadza skoczka przez d7 na c5.

21. c2—c3 Sb8—d7
22. Sb3—d4 Sd7—c5
23. f4—f5 Gh6×c1
24. Se2×c1 a7—a6
25. Sc1—e2 b7—b5
26. Wd1—d2 Wd8—d7
27. Wg1—g5 Wd7—b7
28. Sd4—c2 a6—a5



29. f5×g6 —

Groziło już Sa4

29. — h7×g6
30. Wg5—g1 Sc5—a4
31. Wg1—b1 Sa4—b6
32. Wd2—d4 Sb6—c4
33. f3—f4 e7—e5!
34. f4×e5 —

Jeżeli 34. Wdd1 to e×f4 35. b3, Se5 36. W×d6, f3 i zyskuje piona c3.

34. — d6×e5
35. Wd4—d1 Kf8—e7

Białe są zupełnie skrępowane.

36. b2—b3 Sc4—d6
37. Sc2—e3 Sd6×e4
38. Wd1—e1 Wb7—d7

Oczywiście, że nie można bić dwa razy na c3 z powodu straty wieży.

39. c3—c4 Se4—d2
40. Se3—d5† Wd7×d5
41. c4×d5 Sd2×b1
42. We1×b1 Wc8—c2
43. Wb1—e1 Ke7—d6
44. Kh1—g1 f7—f5
45. Kg1—f1 Sh5—f6
46. We1—d1 Sf6—g4
47. Wd1—d3 Sg4×h2†
48. Kf1—e1 b5—b4
49. a3×b4 a5×b4
50. Wd3—h3 Sh2—g4
51. Wh3—h8 Kd6×d5
52. Wh8—d8† Kd5—e4
53. Se2—g3† Ke4—f3

i białe poddały się.

Uwagi A. Baratza specjalnie dla Swiata Szachowego.

PARTJA Nr. 282.

Turniej w Liége.

Białe: Czarne:

F. J. Marshall Dr. S. Tartakower.

Gambit Stauntona.

1. d2—d4 f7—f5
2. e2—e4 f5×e4

Na 2... d6 co proponuje Dr. Balogh nastąpi przedewszystkiem 3. e5 z dobrą grą dla białych.

3. Sb1—c3 g7—g6

Wprowadzony przezemnie do gry turniejowej ten ruch jest rzeczywistem wzmocnieniem systemu obrony, zamiast słabszego ruchu 3... Sf6 4. Gg5 i t. d.

Przecież czarny ma ważniejsze sprawy, niż wyprowadzenie skoczka królewskiego, a pion gambitowy na e4 i tak nie jest do utrzymania.

4. Sc3×e4 —

Za bardzo atakujące byłoby 4. h4, godnem zaś uwagi jest 4. f3 z oddaniem piona.

4. — d7—d5
5. Se4—g3 —

Interesujące jest także 5. Sg5, jak grano w partji Reti—Tartakower (Berlin 1928)

5. — Gf8—g7

Po natychmiastowem 5... Sc6 nastąpiło w partji Romi — Tartakower (Paryż 1930) 6. Gf4!

6. h2—h4 —

Styl Marshalla. Czarnemu udaje się jednak tę próbę ataku osłabić i teren walki przenieść na środek szachownicy.

Po 6. Sf3 nastąpiło w partji Colle—Tartakower Hastings 1927 6... Gg4 Najdogodniejszem jest tu wzmocnienie centrum przez c2—c3.

6. — Sb8—c6
7. Gf1—b5 —

Jeżeli teraz 7. c3 to nastąpi atak w centrum przez e7 — e5

7. — Hd8—d6!

Z pięciokrotną funkcją, więc umocnienienie 6 linji (punkty c6 i g6), umożliwienie e7 — e5, następnie groźba po 8. Sf3? Hb4† i H×b5, w końcu główny plan czarnych polega na przygotowaniu długiej roszady, poczem król będzie uwolniony od niebezpieczeństwa.

8. Gb5×c6† b7×c6

Logiczniejsze było tu 8... H×c6, jednak czarny dąży do opanowania większego terenu, nie zważając na możliwe niebezpieczeństwa.

9. h4—h5 e7—e5

Może za ostro zagrane. Po 9... c5 nastąpiłoby np. 10. d×c5 H×c5 11. Hd3, Hc6!, w połączeniu z Ga6 i 0—0—0 z szybkim rozwojem figur.

10. d4×e5 Hd6×e5†
11. Sg1—e2 —

Po 11. He2, Se7 i t.d. zatrzyma czarny w każdym razie przewagę, podczas gdy teraz biały przygotowuje wiele groźb.

11. — Sg8—e7
12. c2—c3 —

Aby umożliwić grę gońca hetmańskiego co narazie z powodu 12. (Gf4) H×b2 13. Wb1 H×a2 i t d. nie byłoby korzystne dla białego.

12. — Se7—f5

Jeśli teraz 12... 0—0 to 13. h×g, h×g 14. Gh6 z opanowaniem całej linji h przez białe.

13. Gc1—f4 He5—e7
14. h5×g6 —

Białemu wydaje się, że wymusza odpowiedź 14... S×g3 15. G×g3 hg 16. W×h8 G×h8 17. Ha4. Ale następuje coś innego. Dlatego najlepszem było tu 14. Ha4 z niejasną grą.

14. — Sf5×g3
15. Gf4×g3 Gc8—a6

Teraz udaje się czarnym opanowanie gry, za ewentualne poświęcenie dwu pionów.

16. Gg3—f4 —

Ażeby linję e zamknąć zapomocą Ge3, w każdym razie były niedobre następujące warjanty:

16. Gh4, h×g6!! lub też 16 W×h7, 0—0—0! Albo 16. gh, 0—0—0! 17. Gh4 (jeśli 17. Kd2. lub 17. Gf4 to 17 .. d4!) W×h7! 18. G×e7. W×h1† 19. Kd2, W×d1† 20. W×d1, We8 z wygraniem figury.

Najlepszem jeszcze było 16. Hc2 (jeżeli zaś 16... 0—0 to 17. Kd1) pomimo tego, że atak czarnych był niebezpieczny.

16. — 0—0—0!
17. Gf4—e3

Oczywiście że nie 17. g×h7 z powodu groźby d5 - d4!

Teraz jednak materjalna równowaga sił zostaje utrzymana, przyczem czarny ma jeszcze atakującą pozycję.

17. — h7×g6
18. Wh1×h8 —

To zupełnie bez walki opuszczenie linji h zemści się rychło, gdyż czarny potem otrzyma nowe możliwości ataku.

Dlatego lepszem było jeśli już nie Wg1 to 18. Wh3, W×h3 19. gh.

18. — Wd8×h8
19. Se2—g3 Wh8 h4!

Ogranicza grę białych, przyczem nietylko powstrzymuje 20. Hg4†, lecz także przygotowuje d5—d4, które dotąd było przedwcześne np. 19.. d4 20. c×d4, Hb4† 21. Hd2, Hc4 (grozi 22... Wh1† 23. S×h1, Hf1 mat.) 22 Kd1!!

20. Hd1—f3 —

Nawet na 20. Hd2 nastąpi d4! 21. c×d4, W×d4! 22. Ha5, Hb4† 23. H×b4 (23 Gd2, H×a5 24. G×a5, Wc4! 25. Wb1, Wc2 i t. d.) W×b4 z lepszą grą.

20. — d5—d4!
21. c3×d4 He7—b4†

Oczywiście nie 21... W×d4, gdyż biały nie musi grać 22. H×c6?, Hb4† 23. Hc3, Wd1†, ale uniemożliwi groźbę 22... Hb4† za pomocą 22. a3 a następnie umocni swą pozycję.

22. Ge3—d2 Hb4×b2

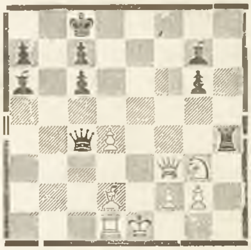
Naiwnem byłoby tu H×d4 z powodu Gc3

23. Gd2—c3 Hb2—c2
24. Wa1—d1 Hc2×a2

Realna polityka, przytem osiąga czarny wkońcu połączenie pionów, podczas gdy biały nie poprawia swego położenia. Teraz nie może biały bić 25. H×c6, z powodu 25.. Wh1† 26. S×h1, He2 mat. Ta groźba powraca w partji jeszcze parę razy.

25. Gc3—d2 Ha2—c4

Broni piona c6 i grozi równocześnie 26.. Wh1†! 27. S×h1 Hf1 mat.



26. Gd2—e3 Ga6—b5

Z pięciokrotną funkcją: wyczekiwanie, przytem zamknięcie linji b, możliwość nowej gry Ga4, oswobodzenie piona a7, a przedewszystkiem obrona piona c6; teraz już pion d4 może być bezkarnie wzięty, gdy przedtem z powodu 26... G×d4 27. G×d4 W×d4 28. W×d4, H×d4 29. H×c6 byłoby to niepotrzebnem ryzykiem.

27. Wd1—c1 Hc4—b4†
28. Ge3—d2 Hb4×d4
29. Hf3—f7 —

Wątpliwej wartości wypad, na 29.. Gc3 poprostu nastąpi Hc4 jak również i Hf4.

29 — Hd4 e5†

Precyzyjna droga do wygrania. Niepotrzebną wielkodusznością byłoby poświęcenie hetmana 29... H×d2† 30. K×d2, Gh6† i t. d. ofiara zaś jakości prowadziła tylko do remis 29.. We4† 30 S×e4, H×e4† 31. Ge3, Hd3, 32. Hf3!

30. Gd2—e3 He5—b2

Z podwójną groźbą Wh1† i Gc3†

31. Ge3—d2 Gg7—h6!

Na 32. G×h6 nastąpi 32... Wh1† S×h1 He2 mat a nie 32... W×h6?? 33. Hf8† i H×h6.

32. Hf7—e6† Kc8—b7
33. Wc1—d1 —

Również nie lepsze było 33. G×h6, W×h6 czarny w kilku ruchach wygrywa.

33. — Gh6×d2†
34. Wd1×d2 Hb2—c1†
35. Wd2—d1 Hc1 - c3†
36. Wd1—d2? Wh4—d4

Jeszcze lepsze niż 36... Wa4.

37. Sg3 - e4 Hc3—c1†
38. Wd2—d1 Wd4 - d1 mat!

Ostra partja.

Uwagi Dr. S. Tartakowera specjalnie dla Świata Szachowego

PARTJA Nr. 283

Turniej narodów w Hamburgu 1930 r.

Białe: **S. Stahlberg.** (Szwecja)
Czarne: **I. Kashdan** (U. S. A.)

1. d2—d4 Sg8 f6
2. c2 - c4 e7—e6
3. Sb1—c3 Gf8—b4
4. Hd1 b3 c7 c5
5. d4×c5 Sb8 - c6
6. Sg1 f3 Sf6—e4
7. Gc1—d2 Se4×c5
8. Hb3—c2 0 - 0
9. e2—e4 —

Dotychczas grano podług utartych wzorów, lecz to posunięcie stwarza białym bez żadnej racji słabe punkty; g2—g3 przypuszczalnie byłoby najlepsze, grywano też w tej pozycji również a3, lub C-0-0.

9. — Hd8—f6
10. 0-0-0 b7 - b6

Oczywiście, że nie 10. . G×c3, gdyż nastąpi 11. G×c3, Hf4† 12. Sd2, H×f2? 13. b4! z wygraniem figury.

11. Gf1—d3 a7 - a5
12. Kc1—b1 Hf6—g6

Zupełnie poprawna groźba na punkty e4 i g2.

13. Wh1—g1 —

Biały pion musi być broniony bez osłabienia pola d4, skoczek bowiem nie może opuścić swego stanowiska z powodu groźby Sd4.

13 — Gc8—a6

Grozi d7—d5, przeciwko temu trudno jest znaleść odpowiedź. Białe jednak znajdują możliwie najlepsze posunięcie.

14. Gd2—e3 Sc5×d3

Teraz czarne widząc wygraną pozycję w końcówce, natychmiast przystępują do jej zrealizowania.

15. Hc2×d3 Gb4×c3
16. b2×c3 d7 - d5!



17. e4×d5 Hg6×d3
18. Wd1×d3 Ga6×c4
19. Wd3—d2 Gc4×d5
20. Ge3×b6 Wf8—b8
21. Wd2—b2 a5—a4
22. Gb6—c7 —

Cała gra białych była wymuszona, teraz zaś nie mają one już dobrych posunięć. Jeżeli grają Sd4 to decyduje Se5.

22. — Wb8—c8
23. Gc7—f4 Sc6—a5
24. Wg1—c1 —

Białe nie widzą ładnego zakończenia, jeżeli Ge5 to 24... f6, jeżeli Gd2 to Sc4 z wygraniem jakości.

24. — Gd5—e4†
25. B. podd. się. —

gdyż po 25 Ka1 nastąpi Sb3† 26. a2×b3, a×b3 z matem w następnem posunięciu.

Uwagi I. Kashdana specjalnie dla Świata Szachowego.

WIADOMOŚCI.

Münchengrätz. Odbył się tu mały turniej, w którym oprócz graczy czeskich uczestniczył Bogolubow, turniej zakończył się zwycięstwem rosyjskiego mistrza, które zdobył 5½ p., na drugiem miejscu znaleźli się Opocensky i Reifir 4½ p.

Berlin. Zaraz po turnieju narodów w Hamburgu odbył się mały turniej czterech w Berlinie, w którym uczestniczyli dwaj amerykanie Kashdan i H. Steiner, oraz dwaj niemcy Helling i Sämisch. Turniej rozpoczął się 6 sierpnia. Zwycięzcą wyszedł silny mistrz amerykański Kashdan 5 p., nie przegrywając żadnej partji, Drugim był Helling 3½ p., trzecim Steiner 2 p., a czwartym Sämisch 1½ p.

Billin. Kongres niemieckiego Związku Szachowego w Czechosłowacji zgromadził na turnieju kilku dobrych zawodników. Pierwsze miejsce osiągnął Foerder 6 p., dopiero drugim był Flohr 5½, trzecim Pitschak i Saxe po 5 p.

Ebensee. Ruchliwy klub miejscowy urządził tu między 5 a 13 sierpnia mały turniej mistrzowski, zwyciężył pewnie Kmoch, uzyskując 6 p. z 7 partji (bez przegranej), drugim był młody Eliskases 5½ p., przegrywając jedną partję z Dührsenem. Trzecim był Becker 4½ p. Dalsze miejsca zajęli Dührsen 4 p., Gruber 3½, Dyckhoff 2 p., Kramer 1½ p. i Kunert 1.

Le Pont. Odbył się tu mały turniej na którym oprócz szwajcarskich mistrzów uczestniczył Dr. Bernstein. Dosyć niespodziewanie wyszedł na pierwsze miejsce H. Johner 4½ p., (bez przegranej), drugim dopiero był Dr. Bernstein 4 p. (również bez przegranej). Dalsze dwa miejsca zajęli Naegeli 2½ p. i Michell 1 p.

Liége. Turniej mistrzowski urządzony w związku z wystawą zakończył się świetnem zwycięstwem polskiego mistrza Dr. Tartakowera, który nie przegrał żadnej partji, osiągając 8½ p. z 11 partji. Wielką niespodzianką było zdobycie drugiej nagrody przez hindusa Mir Sultana Khana 6½ p., który pierwszą część turnieju rozegrał świetnie, robiąc 6½ p. z pierwszych siedmiu partji, ale pożniej załamał się i przegrał resztę partji. Dalsze trzy nagrody przypadły Ahuesowi, Collemu i Nimcowiczowi 6 p. Zawiódł Nimcowicz, który był typowany na pierwsze miejsce, ale przegranie partji z Marshallem i Sultanbejewem przekreśliło możliwość zwycięstwa.

Na pierwszem miejscu za nagrodzonymi znaleźli się Thomas i Przepiórka 5½ p., robiąc swoje 50%. Drugą niespodzianką turnieju był Rubinstein, który grał słabo i nierówno, tak, że z 5 punktami znalazł się wraz z Weeninkiem na ósmym miejscu. Dalsze trzy miejsca zajęli Marshall 4½ p, Sultanbejew 4½ p. i młody argentyńczyk Pleci 3½ p.

Rotterdam. Tuż przed turniejem w Liège odbył się tu mały lokalny turniej czterech. Pierwsze i drugie miejsce zdobyli Noteboom i Dr. Tartakower 2 p., dalsze dwa miejsca podzielili Takacs i Landau 1 p.

Stokhulm. Odbył się kongres państw północnych, połączony z turniejem czterech państw Szwecji, Norwegji, Danji i Finlandji, które wystąpiły w podobnych, jak w Hamburgu składach. Zwyciężyła pewnie Szwecja 10½ p przed Danją 6 p., Norwegją 4 p. i Finlandją 3 p. W grupie indywidualnej tytuł mistrza państw północy zdobył w dwukołowym turnieju duńczyk E. Andersen 5½ p. przed Stahlbergiem (Szwecja) 4½ p. Trzecim był Czepurnow (Finlandja) 2½, ostatni Christoffersen (Norwegja) 0 p.

Stubniańskie Cieplice. Odbył się tu mistrzowski turniej, w którym, oprócz graczy czeskich wzięli udział zawodnicy jugosłowiańscy, polscy, węgierscy, rumuńscy i austryjaccy. Pierwsze miejsce zajął dość niespodziewanie młody węgierski gracz Lilienthal 9 p. Przegrał on tylko dwie partje z Regedzińskim i Englem. Drugim był młody jugosłowiański mistrz Pirc 8 p. Dalsze trzy nagrody zajęli mistrze krajowi Flohr, Gilg i Opocensky osiągając po 7½ p. Szóstym był Steiner U. S. A. 7 p. za nim umieścił się May 6½ p. Dopiero na ósmym miejscu znalazł się silny mistrz łódzki T. Regedziński 6 p., wygrał on pięć partji, pięć przegrał i dwie zremizował. (50%). Dalsze miejsca zajęli: Engel 5 p., Eliskases i Zobel 4½ p., Szekely 3 p. i Erdelyi 2 p.

Frankfurt nad Menem. Turniej mistrzowski urządzony ku czci Andersena zakończył się, jak było do przewidzenia ciężko wywalczonem zwycięstwem Nimcowicza 9½ (przegrał tylko z Przepiórką, remis z Kashdanem) drugim był młody mistrz Kashdan 9 p. Dalsze 3 nagrody zdobyli Ahues i List 7 p i Colle 6½ p. Poza nagrodzonymi znaleźli się: Przepiorka 6½, Pirc 5½, Sämisch 5, Mieses 4, Thomas 3, Mannheimer 2 i Orbach 1½ p.

† FORGACS (FLEISCHMANN) LEO.

Zmarł niedawno węgierski mistrz szachowy starszej generacji w 49 roku życia. Należał on swojego czasu do silnych mistrzów międzynarodowych, jakkolwiek nigdy nie osiągał nadzwyczajnych rezultatów Najlepsza jego epoka to lata między 1902 rokiem a 1913. Uczestniczył on wtedy w wielu turniejach, zdobywając kilka pierwszych nagród więc: Hannower 1902, Barmen 1905, oraz kilka dalszych, Monte Carlo 1904 (VI n.), Wiedeń 1904 (V n.), Norymbergja 1906 (III—IV n.), Ostenda (V n.), San Remo 1911 (III n.) i Budapeszt 1913 (III n.). Od tego czasu nie grał więcej w turniejach szachowych. Odznaczał się dużym zmysłem kombinacyjnym, co pozwoliło mu na rozegranie szeregu bardzo pięknych partji.

DZIAŁ ZADAŃ

pod redakcją M. WRÓBLA.

419. F. Palatz
Niemcy
(Oryginalne)



Mat w 4 posunięciach.

420. A. P. Gulajew
Rosja
(Oryginalne)



Mat w 3 posunięciach.

421. R. Cofman
Rumunja
(Oryginalne)



Mat w 3 posunięciach.

422. J. Cauveren
Holandja
(Oryginalne)



Mat w 3 posunięciach

423. G. J. Nietvelt
Pamięci K. Sypniewskiego
(Oryginalne)



Mat w 2 posunięciach.

424. C. Mansfield
Anglja
(Oryginalne)



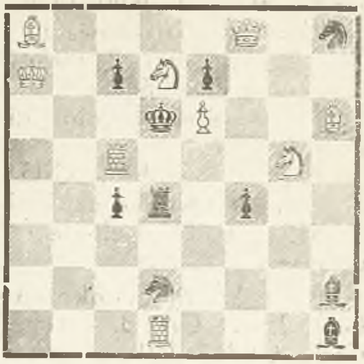
Mat w 2 posunięciach.

425. E. Arłamowski
Bochnia
(Oryginalne)



Mat w 2 posunięciach.

426. M. Segers
Belgja
(Oryginalne)



Mat w 2 posunięciach.

427. F. Fränkel
I. nagr. Die Schwalbe 1929.IV.



Mat w 2 posunięciach

428. J. A. Schiffmann.
I. nagr. B. C. F. 1929/30.



Mat w 2 posunięciach

429. P. F. Blake.
II. nagr. B. C. F. 1929/30.



Mat w 2 posunięciach

430. A. P. Gulajew
I. nagr. Prawda 1929.



Mat w 3 posunięciach

431. L. B. Salkind.
II. nagr. Prawda 1929.



Mat w 3 posunięciach

432 M. Wróbel.
I. nagr. Schackvärlden 1930. V.



Mat w 3 posunięciach

ROZWIĄZANIA

348. E. Palkoska 1. Kg7! ∞ 2. Hg4†, Wh7† 2. Kh6, f4 2. Hd3†.

349. E. Arłamowski 1. Hc2 ∞ 2. Gf7†. g×h5 2. Hf5, Sh4 2. Hc5, Gc6 2. Hg6†.

350. Leites, Loschiński, Umnow 1. b6

351. Z. Zilahi 1. Gd5

352. W. Konaszczuk 1. Wh6

353. A. N. Lebedew 1. Kd4 uboczne 1. Sd5†.

354. W. A. Shinkman 1 Gh7 Gc4 2. Sf1 Gd5 3. Gb1†, Gd1 2 Gh7† Gb3 3. h7!

355. 1Wb7 h62.Ha2, h5 3 Ha8! h52. W1b2 S×H 3. W×S

356. 1. Ge5 dc1H 2. Gg3. dc1W. 2Gg6!, dc1S 2Gc3

357. 1. Kh1! Wa6 2. He2, Wa4 2. He4. Wa2 2. Hf7, h4 2 Hh5 Wc8 2. Hf5, Wd8 2. Hd5, Wh8 2. Hc3

358. 1. Ge2! Kb6 2. Ha5†!, Kc7 2 Hc8†!

359. 1. a2—a3!

360. 1. Wc2!!

361. 1. d3!

362. 1. Hg4

363. T. Gluziński 1. Ge7 tempo Kf5 2 Gd6, Kd5 2. Gf6, Sg3 2. Sfe3

Trzy wzorowe gry w połączeniu z dobrze wyzyskaną pozycją tempową. Uboczne 1. e×d7 ∞ 2. Gd6†.

364. Th. C. Henriksen 1. Sf5 ∞ 2. Hc6, G×d7 2. Hc3† c6 2. Hb2! Ciekawy pomysł, ma jednak trzy uboczne rozwiązania 1. S×f3 1. S×b5 oraz 1. Hc6†

365. J. J. Hajszeryk 1. Ha4! White to play z 2. matami zamiennemi po Ke6 i Sd ∞, oraz dodanym Kc5 Zupełna pozycja półzwiązania. Uboczne 1. Sg5†

366. L. Tuhan-Baranowski 1. Ge5 3 zamknięcia i jedna przesłona. Uboczne 1. Hd3

367. M. Wróbel 1. Hf5 ∞ 2. Hd5, Wh5, Se7, 2. Sb2!, Wh4 2 Hb4, Wd7 2. Hd7.

368. L. Tuhan-Baranowski 1. Hd6 ∞ 2 Ga2†, Wf3 2. He6, W×d5 2. Sc3†

369. T. Pawłowski 1. Sd7! ∞ 2. Sf6†, Kd5 2 Hc5† Kf4 2 He5†

Uwaga: Autor zadania L 394 Dr. E. Palkoska przesyła nam ulepszoną pozycję swej pracy:

B.: Kh6 Hb3, Gc2, c3 Se4 Pb2, d3, f2 (8)

Cz.: Ka1, Wa2, Gh7 P: b6, e6, g5, g6 3 mat.

W. zad. 413 F. Palatz prosimy dodać czarnego Sa2 i czarnego Gh8.

W. zad. 415 prosimy dodać czarnego Gb1, na b6 stoi biały Hetman.

W zadaniu N:383 Adabaszew ma stać biały Król na a4, Hetman b4. Z powodu spóźnionej poprawki wycofujemy to zadanie z konkursu.

Stan naszego konkursu rozwiązaniowego jest następujący:

Hamburg. Sędziowie H. Wagner i Dr. Voellmy ogłosili swe rozstrzygnięcie co do nagrody piękności za partje turnieju narodów w Hamburgu. I nagrodę otrzymał mistrz świata Dr. Alechin za partję ze Stahlbergiem (Szwecja), 2 nagrodę (50 M.) rozdzielono: otrzymał ją Richter (Niemcy), za partję z Abramoviciusem (Litwa) i Noteboom (Holandja) za partję z Voisinem (Francja). Nagrodę za najlepszą końcówkę otrzymał Kashdan.

Tabela.

	348—53	54—62	63—66	67—69	S-a
Maximum punktów	16	27	26	9	78
1. M. Fidel	14	23	20	9	66
2. M. Berlant	14	23	17	9	63
3. E. Arłamowski	16	23	14	9	62
4. J. Hermanowski	12	20	19	6	57
5. B. Nowak	14	23	10	9	56
6. J. Chełstowski	14	20	15	3	52
7. Dr. Matuszewski	14	17	10	6	47
8. J. Czerniakow	14	16	—	—	30
9. A. Urbankiewicz	11	15	2	3	26
10. M. Kurmin	10	9	2	3	24
11. W. Barycz	11	2	—	9	22
12. W. Łuniewicz	9	2	4	—	15
13. Zyg. Bor	5	—	—	—	5



Prosimy o wpłacenie zaległej prenumeraty.

Świat Szachowy

można nabywać w kioskach i księgarniach

Wydawnictwo Warszawskiego Towarzystwa Zwolenników Gry Szachowej

DRUK. A. BIAŁOBRZESKIEGO, WARSZAWA, ŻÓRAWIA 7. TEL. 245-83.